

RPG

Нека да се направи ролева игра като конзолно приложение, в която играчът се бие срещу чудовища.

- Матрично поле 10x10.
- Играчът може да си избере една между 3 различни раси: Warrior, Mage, Archer.
 - Mage: Strenght = 2; Agility = 1; Intelligence = 3; Range = 3; символ на полето: *
 - Warrior: Strenght = 3; Agility = 3; Intelligence = 0; Range = 1; символ на полето: @
 - Archer: Strenght = 2; Agility = 4; Intelligence = 0; Range = 2; символ на полето: #
 - За чудовищата: Strength, Agility, Intelligence са случайни между 1 и 3, Range е винаги 1; символ на полето: 🐉
- Да съдържа 4 екрана (enum): MainMenu,CharacterSelect,InGame,Exit
- Нека всяка раса и чудовището да са в отделен клас

Нека за всички да съдържат функция Setup()

```
{  
    this.Health = this.Strenght * 5;  
    this.Mana = this.Intelligence * 3;  
    this.Damage = this.Agility * 2;  
}
```

1. MainMenu - Конзолата изписва показания текст. При получаване на input, те отвежда към следващия екран (CharacterSelect).

Welcome!

Press any key to play.

2. CharacterSelect - Конзолата изписва показания текст.

Choose character type:

Options:

1) Warrior

2) Archer

3) Mage

Your pick:

След избора на раса ти предоставя опция да добавиш до 3 точки към стацовеите си:

Would you like to buff up your stats before starting? (Limit: 3 points total)

Response (Y\N):

Remaining Points:

Add to Strenght:

Add to Agility:

Add to Intelligence:

Нека да се следят добавените точки.

Примери:

- Ако добавя 3 на Strenght, да не очаква стойности за другите две;


- ако добавя 2 на Strenght, да позволява да се добави само една допълнителна точка на Intelligence или Agility

Да се направи Entity Framework модел, който изобразява един герой, както и неговото време на създаване.

След избор на герой и разпределяне на точките, да се запазва героя в базата използвайки entity framework. Целта е да имаме лог от всяка игра кой герой е избран и какви точки са зададени.

Да се направи Entity Framework модел, който изобразява една игра, която има референция към избрания герой и колко чудовища е убил героя в играта.

3. InGame

След начертаване на полето (може да използваш знака „“), героят се появява на точка (1,1).

Движи се по следния начин:

W - Move up;

S - Move down;

D - Move right;

A - Move left;

E - Move diagonally up & right;

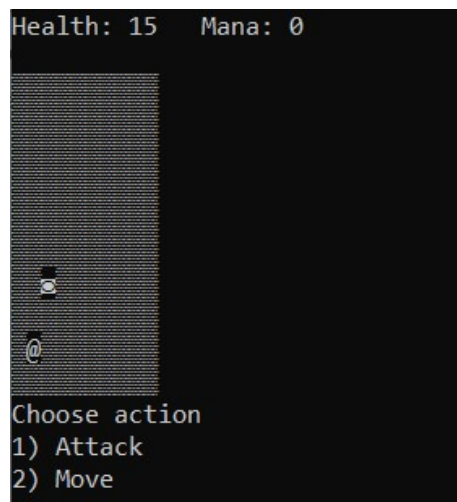
X - Move diagonally down & right;

Q - Move diagonally up & left;

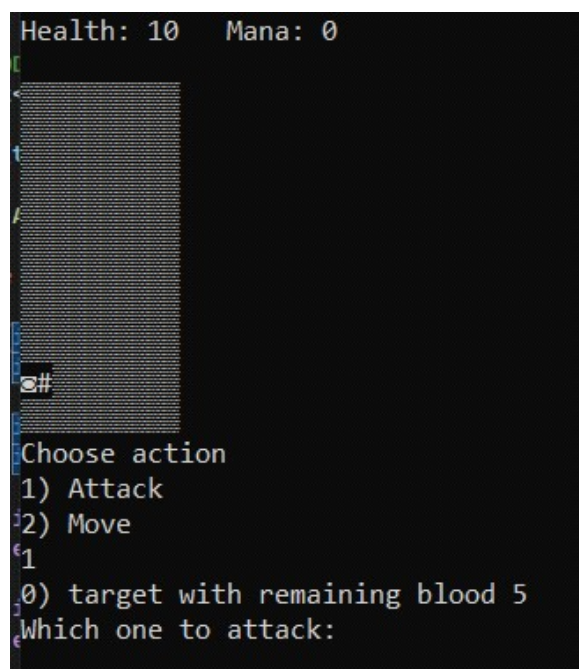
Z - Move diagonally down & left;

Над игралното поле да изписва Health и Mana, а под него опциите в този ход – Move или Attack. Играчът може да се придвижва и атакува според своя Range. Чудовищата се местят винаги в посока към играча.

На всеки нов ход се появява ново чудовище на случайно място в матрицата.



При избор на Attack, да се изписват на екрана всички възможни чудовища, които се намират в твоя range с тяхната оставаща кръв. Ако няма никакви налични, тогава да се изписва „No available targets in your range“.



Ако чудовището се намира до играча, то винаги ще атакува. Ако не е до играча, ще се мести към него.

При атака от Health на атакувания се отнема колкото е Damage на атакуващия.

Пример:

- Чудовище с damage 6 атакува играча, който е с health 10. Играчът остава с Health 4.

P.S. Нека навсякъде, където играчът въвежда стойности, да има проверка дали въведените числа са валидни и/или част от съществуващите опции.